SUPER Trucos

SUPER JUEGOS
Nº 2

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento



La particular lucha de ABE por la supervivencia de su raza precisa de ciertas ayudas. En este número encontrarás los muchos secretos que entraña este juego, y así lograr rescatar a los 50 mudokons necesarios para contemplar el final completo.

SUMARIO

ABE´S ODDYSEE /4/

El bueno de Abe necesita que le echemos una pequeña mano para poder rescatar, por lo menos, a 50 mudokons y no perecer en el triturador de Mullock. The Scope os cuenta cuáles son los secretos de esta obra maestra.

MARVEL SUPERHEROES /16/

Todos los combos del juego y los golpes especiales de los 10 personajes seleccionables. Doc, el abejaruco bizco de Alcorcón, desmenuza concienzudamente el sistema de juego de esta joya de Capcom para que exprimas su jugabilidad.



OVERBLOOD /32/

Raz, Pipo y Mily, los protagonistas de este juego, han contado con la valiosa ayuda de R. Dreamer, nuestro especialista en aventuras gráficas y croquetas al chilindrón, para culminar con éxito su aventura.

FELONY 11-79 /46/

Como sabréis, la chispa de este juego la ponen sus coches ocultos. El «agüelo» De Lúcar nos cuenta cómo conseguir todos y cada uno de ellos, para que podáis conducir desde un tanque hasta un coche teledirigido.

SUPERTRUCOS /52/

No conocemos el truco para que os toque la lotería, ni para que os liguéis al vecino o vecina del quinto, ni siquiera para que The Punisher pase de perfil por las puertas... Pero sí que tenemos los mejores trucos de videojuegos del momento.







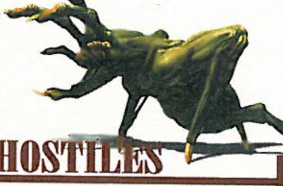
CON ESTA GUIA PRETENDEMOS NO SOLO AYUDAR A LOS QUE SE ACABAN DE COMPRAR EL JUEGO, SINO TAMBIEN A LOS QUE YA LO DOMINAN Y NO HAN CONSEGUIDO DESENTRAÑAR SUS SECRETOS. TU OBJETIVO ES LLEGAR AL FINAL CON 50 MUDOKONS A SALVO PARA PODER VER EL FINAL FELIZ.

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

PLAYSTATION
GT INTERACTIVE
PLATAFORMAS/AVENTURA



1



GRANJAS HOSTILES

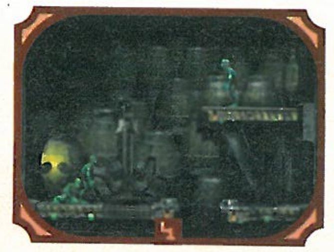


2

Antes de comenzar, vamos a establecer ciertas premisas que esperamos te ayuden a exprimir las posibilidades de este juego. En primer lugar, si acabas de comprártelo, no sigas leyendo hasta que no lleves, por lo menos, unas 6 horas de juego. Ten en cuenta que nosotros sólo te vamos a indicar cómo llegar a pasadizos ocultos y, como mucho, algún consejo... pero la manera de pasarte cada nivel tienes que buscártela tú. Si acabas de empezar la epopeya de Abe, aunque entres en los pasadizos secretos no te valdrá para nada, porque estos niveles son los más complicados del juego, y requieren de cierta pericia que no alcanzarás hasta que lleves un buen rato a los mandos. En un juego como éste, en el que la imaginación es la que toma el poder, sería un pecado hacerte prescindir de esos momentos de desesperación al no poder superar una fase. Además, el juego es complicado en ocasiones, pero ni mucho menos imposible, así que eso os lo dejamos a vosotros. Comenzamos con la primera fase, en las Granjas Hostiles, que es la que más secretos



3



4





oculta. Comenzamos por la primera pantalla, en la que si te colocas detrás del barril (1) y pulsas hacia abajo en el pad, bajarás a unas estancias ocultas (2). Lo mismo ocurrirá si, pocas pantallas más adelante, en la habitación con bombas abajo, te colocas detrás del barril y pulsas abajo (3). Otra habitación junto con el soniquete característico, aparecerá ante ti (4). Y seguimos con barriles, porque en la estancia en la que aparece un slig junto a un mudokon, justo después de la anterior (5), hay otro barril que esconde una cornisa hacia otra habitación (6). Tirad de la anilla que veis sobre estas líneas (7), corred hacia la trampilla antes de que se cierre, y otro secreto aparecerá ante vosotros (8). Más adelante veréis una palanca que activa una trampilla, accionarla y corred hacia ella antes de que se cierre y llegaréis a otras habitaciones secretas que os esperan.







FUGA DEL CORRAL



Un consejo antes de continuar. Poned el volumen alto, porque si oís pasos o ronquidos sin ver a nadie ni en la habitación en la que estáis ni en las que están próximas, es que hay algún camino oculto. En la fase anterior, si queréis hacerla perfecta, tendríais que haber rescatado ya a 28 mudokons. Os recuerdo que, aunque haya 99 susceptibles de ser rescatados, con 50 ya veríais el final bueno. En la fase de la fuga del corral, deberéis guiaros por las pantallas, ya que la peculiar estructura de ésta y el colorido sombrío hace muy complicado que os podamos localizar los lugares ocultos. El primer pasadizo es sencillo, ya que ni siquiera está oculto y se ve perfectamente una puerta (1) que os llevará a un segundo plano de la pantalla, a las plataformas que véis de fondo. En ese camino hay un círculo de pájaros que al atravesarlo os llevará a la fase secreta (2). Ya con los tonos azules de fondo, descubriréis un círculo de pájaros precedido de unas bombas que, previa explosión de éstas a base de pedradas, podréis atravesar. Más adelante, y si observáis detenidamente,







habrá un círculo de pájaros oculto en la sombra de una roca. Si «cantáis» (4) aparecerá la línea de fuego que os transportará a una estancia oculta (5). Seguid avanzando y hallaréis una bolsa de piedras colgada de un árbol con una hoguera abajo (6). Agacharos y pasad rodando por la hoguera y descubriréis un pasadizo secreto. Ahora sólo tenéis que fijaros en las pantallas y compararlas con las de la fase. En las cornisas donde veáis que está Abe (6, 7, 9 y 10) pulsad hacia abajo en el pad direccional (11) y accederéis a niveles secretos (8). Algunos de estas estancias ocultas son tan grandes de tamaño que pueden considerarse como auténticas subfases. Es aquí donde hallaréis mayores dificultades para rescatar a todos los mudokons sin perder ninguno en el intento. Con éstos y los que ya habéis rescatado antes, la cifra de 50 mudokons ya habrá sido completada.







SCRABANIA



Tanto esta fase como la siguiente no se distinguen por un excesivo número de secretos, aunque probablemente algún que otro tropiezo os causarán. Os vamos a dar alguna pequeña ayuda que os sirva para seguir adelante. Para empezar, en la primera puerta del templo (siempre de arriba a abajo y de izquierda a derecha), después de llegar a la mano de piedra que os da la melodía, si os encontráis atrapados por un scrab o no sabéis cómo salir sin jugaros el pellejo, id a la habitación de arriba a la derecha y saltad. Aunque no haya cornisa podréis subir al piso superior (1). Un par de consejos. Si cantáis, aunque no podáis poseer a los scrabs, les aturdiréis unas décimas de segundo (2), que son mucho más valiosas de lo que pensáis. Por otra parte procurad que os sigan y que se encuentren con otros, ya que se pelearán y sólo uno quedará vivo, permitiéndoos escapar mientras se zurran (3). En la penúltima puerta del templo y en la última hay dos fases ocultas. Una deslizándoos rodando (4), y otra bajando por el ascensor en el que apareció un scrab (5).







PARAMONIA

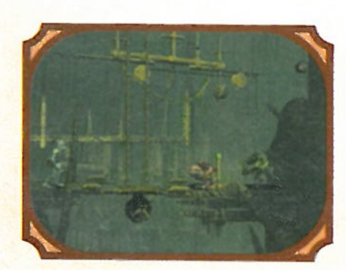


Este nivel, al igual que el anterior, no tiene excesivos secretos, pero sí que os vendrá bien alguna que otra indicación. El Templo de Paramonia (1) esconde algunas de las fases más imaginativas de todas, con detalles geniales. Como ejemplo de esto último tenemos las grandes bolas de piedra (2), que servirán para eliminar a los incomodísimos y voraces Paramitas. Otro de los elementos típicos de esta fase son los passwords musicales (3), que si váis probando combinaciones hasta que el mudokon diga «okey», os dará el poder que guarde sin problemas y sin necesidad de llegar a la mano de piedra que os lo da. Por otra parte debéis tener muy presente que hay dos tipos de Paramitas, unos que son relativamente amistosos (4) y que sólo os atacarán si se ven acorralados, y otros que son auténticas bestias (5), que muerden primero y preguntan después. Estos no se pelean entre ellos, pero son más lentos que los Scrabs y se pirran por un poco de alimento. Lanzad la comida que encon-





traréis en sacos y pasarán de largo sin haceros ningún daño. Otro de los inconvenientes de esta fase son los murciélagos (6) que, si os fijaís bien, tienen un itinerario fijo, con lo cual calculando bien no será necesario perder ninguna vida. Un picotazo de éstos causa la muerte instantánea. Un aviso. En la cuarta puerta del templo no os vayáis sin colgaros de la anilla (7), ya que si no lo hacéis la puerta de salida no se abrirá. Un consejo también útil es la forma de pasar las piedras con pinchos colgantes. Si no queréis perder un montón de tiempo, olvidaos del botón de salto y corred de plataforma en plataforma cuando no pase la bola. Gracias al impulso que lleváis, Abe se quedará colgando evitando la roca (8), y lo que es mejor, escapando de los molestos murciélagos. Ya sólo la dificililla fase a oscuras de los nidos (9) os separará de la vuelta a las Granjas Hostiles.







VUELTA AL CORRAL



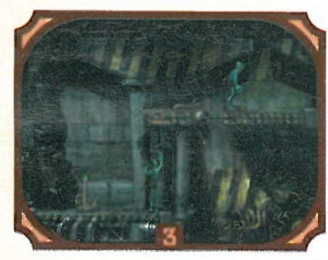
Una vez superados el nivel de Paramonia y el de Scrabania ya tienes el llamado Poder Azul de los Anillos, que te permitirá superar la fase que te separa del camino de vuelta a las Granjas Hostiles (1). Este corto nivel no está exento de complicaciones, aunque sí de secretos, ya que no encontrarás ningún pasadizo oculto. Aunque en algunas fases encuentres esas luces rojas que detectan movimiento (2), ten presente que en ciertos momentos de la aventura será necesario «utilizarlas» para eliminar enemigos que de otro modo son imposibles de matar (3). Además, las minas móviles que se activan si nos movemos, siempre siguen un itinerario, con lo cual, aunque tengamos algun fallo, podremos superar con un poco de pericia la fase. Un consejo importante, id siempre provistos de rocas (4), aunque para ello debáis retroceder, porque en el momento más inoportuno os acordaréis de ellas. Si superáis con éxito estas pantallas, volveréis por fin de nuevo a las Granjas Hostiles.







GRANJAS HOSTILES (II)



Si nos habéis hecho caso y habéis salvado a la mayoría de mudokons que os habéis encontrado, seguramente ya tendréis los 50 necesarios para ver el final bueno. Pero si, por ejemplo, te ha llegado esta guía cuando tenías el juego por la mitad, no desesperes, porque si no has completado, con los secretos incluidos, el primer nivel, en esta vuelta a la granja se te permitirá volver marcha atrás y examinar las estancias de la primera fase. Si sí te la hubieras acabado, una barrera eléctrica te impediría retroceder. Pues bien, los secretos están, más o menos, en el mismo sitio, pero lo que ha variado y mucho es la cantidad de «hábitat», es decir, que como castigo ahora será bastante más complicado acceder y superar estos lugares. Un montón de sligs y de voraces slogs se esconden ahora en las otrora «semi-pacíficas» estancias del Zulag Nº1. Lo primero que os llamará la atención es encontraros en la otra parte de la barrera que tantos quebraderos de cabeza os causó en la primera fase, porque pensábais que había un interruptor que la quitaba y que, obviamen-









te, no existe (1). Siguiendo por orden de encuentro, primero os encontraréis con un agujero (2) que os catapultará a una fase oculta (3), en la que, si lo hacéis bien rescatando de golpe a dos mudokons, recibiréis el Poder Azul que os permitirá examinar lo que no descubrísteis en la primera fase. Ahora fijaros en las pantallas, porque os sonarán del primer nivel, siendo lo único que cambia el diseño de la estancia oculta a la que os abren paso (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11). Una vez completados los secretos, se os abrirá un pasillo de luz que os llevará al resto de los Zulag. A partir de entonces no hay secreto que valga, y con la pericia alcanzada tras tantas horas de juego, deberéis completarlo sin problemas. Un último consejo, acabaros primero el juego sin secretos y luego volved a empezarlo completando sus secretos. Disfrutaréis el doble de ABE'S ODDYSEE.







FINAL MALO



Vaya, después de tantas penurias ahora resulta que te han atrapado y no tienes a nadie que te rescate a ti. Abe muere y tu serás catapultado al principio de la última fase, en la que podrás rescatar al número de mudokons necesarios para poder contemplar el final feliz. Otra vez a la carga.



FINAL BUENO



La fuerza de los 50 ó más mudokons que has rescatado les permite eliminar a Mullock y sus secuaces, y con ello salvar a la raza de Abe de la extinción. Una corta fiesta de homenaje porque, preparaos, que quedan nada menos que cuatro juegos más que continuarán esta historia interminable.



CLAVES

GE	GOLPE ESPECIAL	G	AGACHADO
IC	INFINITY COMBO	PD	PUÑO DEBIL
↑	ARRIBA	PM	PUÑO MEDIO
↓	ABAJO	PF	PUÑO FUERTE
→	DERECHA	KD	PATADA DEBIL
←	IZQUIERDA	KM	PATADA MEDIA
↗	DIAG. ARRIBA DERECHA	KF	PATADA FUERTE
↘	DIAG. ABAJO DERECHA	3P	3 PUÑOS A LA VEZ
↖	DIAG. ARRIBA IZQUIERDA	3K	3 PATADAS A LA VEZ
↙	DIAG. ABAJO IZQUIERDA	(A)	EN EL AIRE
P	CUALQUIER PUÑETAZO	(C)	PEGADO AL ENEMIGO
K	CUALQUIER PATADA	(E)	CARGAR 2 SEGUNDOS
J	EN EL SALTO	SJ	SUPER SALTO
D	CORRER	OTG	OFF THE GROUND

MARVEL SUPERHEROES TIENE UN ASPECTO INICIAL, EN CUANTO A MANEJO SE REFIERE, BASTANTE SIMPLE. ESTE MES ME ENCARGARE DE CONVENCEROS DE QUE LO UNICO QUE HAY DE SIMPLE EN EL JUEGO ES LA SELECCION DE LUCHADOR. APRENDEREIS A USAR A LA PERFECCION AIR COMBOS, OFF THE GROUND COMBOS, MAGIC SERIES, LAUNCHERS Y UN SINFIN DE TERMINOS MAS QUE NO CONOCIAIS HASTA AHORA.

PSX/SATURN/COIN-OP
CAPCOM
BEAT'EM-UP

Para empezar, explicaré todo el sistema de Combos y las variantes posibles, para que podáis entender a la perfección los distintos Combos de cada uno de los luchadores.

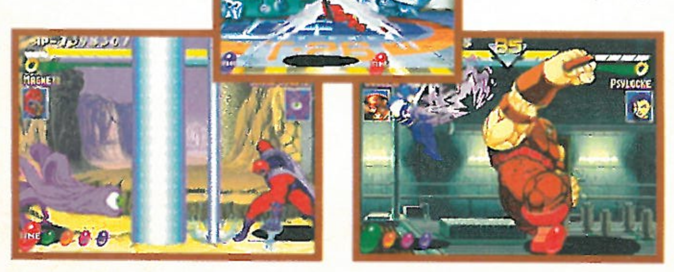
■ COMPONENTES BASICOS

-Movimientos multi-golpes:
Una de las maneras más fáciles de conseguir un Combo, tan sólo pulsando un botón. La patada fuerte de pie de Shuma-Gorath, el puño fuerte agachado de Hulk, etc.

-Movimientos especiales/Infinity Combos:
Combos no muy difíciles de realizar, aunque algo más que los anteriores, y la cantidad de golpes que se consiguen es bastante alta. Ejemplos de movimientos especiales: Mystic Stare de Shuma-Gorath, Unibeam de Ironman o Berserker Barrage de Wolverine. Ejemplos de Inifinity Combos: Psi-Maelstrom de Psylocke, Proton cannon de Ironman, Juggernaut Headcrush.

-Cancelación de movimientos especiales:
Este es el típico sistema de Combos utilizado por la mayoría de los juegos de lucha, incluido el primer STREET FIGHTER II. Su mecánica consiste en darle un golpe normal al enemigo y cortar la secuencia de animación con un golpe especial sin dar tiempo al oponente para recuperarse, consiguiendo un Combo. En MARVEL SUPERHEROES, estos Combos son especialmente versátiles, ya que podemos interrumpir el 95% de los golpes normales existentes, aunque no golpeemos al enemigo, con cualquier golpe especial o Infinity.

-Magic Series:
Este es el nombre que Capcom le ha dado en MSH a los conocidos Chain Combos, los cuales eran la principal baza «combinera» de juegos como DARKSTALKERS 2 o STREET FIGHTER ALPHA (1). A diferencia de X-MEN, en MSH sólo podremos realizar un Magic Series si cada golpe lanzado conecta con el enemigo, aunque éste esté cubierto. Los tipos existentes de Magic Series son: ZigZag (PD, KD, PM, KM, PF, KF), Punch to Kick (Se



puede cancelar cualquier puño con cualquier patada), Kick to Punch (lo contrario del anterior), Stronger (el tipo usado en DARKSTALKERS, se puede pasar de un golpe a cualquier otro golpe más fuerte) y Weak Start (se comienza con un golpe débil, PD o KD, y se termina con cualquiera de los cuatro golpes restantes). Si se empieza un Magic Series de pie, se puede continuar de pie o agachado. Eso sí, los Magic Series realizados durante el Super Salto son iguales para todos los personajes, del tipo ZigZag.



LOS TIPOS DE COMBOS

-Combos normales:

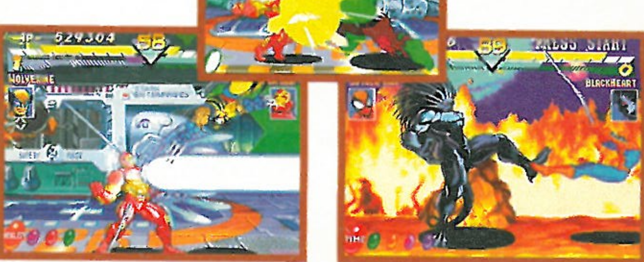
El primer tipo de Combo posible es un Combo normal utilizando cualquiera de los componentes básicos. Por ejemplo, KD(G), KM(G), KF(G) con el Capitán América es un Magic Series básico. PM, Psi-blade con Psylocke, sería una cancelación de un movimiento especial bastante simple.

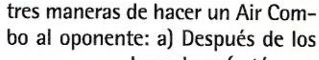
-Combos corriendo (dashing Combos):

La mejor manera de empezar un buen Combo en MSH es corriendo hacia el oponente. Esto nos permitirá hacer un Combo más largo, ya que el impulso de la carrera nos mantendrá pegados al otro personaje más tiempo y, como consecuencia, tendremos más décimas de segundo para realizar el Combo que queramos. Uno de los puntos importantes para realizar este tipo de Combos correctamente es que si se pulsa el botón del primer ataque que se va a lanzar inmediatamente despues de correr, se consiguen menos golpes, ya que para recibir el impulso necesario hay que esperar un poquito para que el personaje coja la velocidad adecuada.

-Combos Jump-in:

Estos Combos se realizan cuando tu personaje está en el aire y el oponente en el suelo y sirven para comenzar un Combo desde el salto y seguirlo después, desde el suelo. Todos ellos se rigen por los Magic Series. Por





ejemplo, podemos saltar hacia el oponente con Spiderman y hacer: PD, KD, PM, PF.

-Combos Juggle:

Un juggle Combo es hacer un Combo al oponente mientras está en el aire, manteniéndole a golpes sin dejarle caer. En MSH también existe este tipo de Combo. Por ejemplo, si hacemos la llave del Capitán América con KM, la que lanza al oponente hacia arriba, podremos esperar a que baje y golpearle antes de que caiga o, si queremos, hasta podremos saltar a por él y darle saltando.

-Air Combos:

Este estilo de Combo fue creado originalmente para X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM, pero en MSH ha sido especialmente remarcado, de tal manera que cuando hacemos uno aparece en pantalla el mensaje «Air Combo!». El sistema consiste en lanzar el oponente al aire con algún golpe, para luego saltar a por él y golpearle utilizando algún tipo de Magic Series o de golpe especial. Hay tres maneras de hacer un Air Combo al oponente: a) Después de los Launchers (están explicados un poco más abajo). b) Saltando (con un Super Salto) hacia el oponente cuando éste se encuentra en el aire. c) Saltando (con un salto normal) hacia el oponente cuando éste se encuentra en el aire. Básicamente hay dos tipos de Air Combos diferentes, los que se hacen con un Super Salto y los que se hacen saltando normalmente.

COMO HACER LOS AIR COMBOS

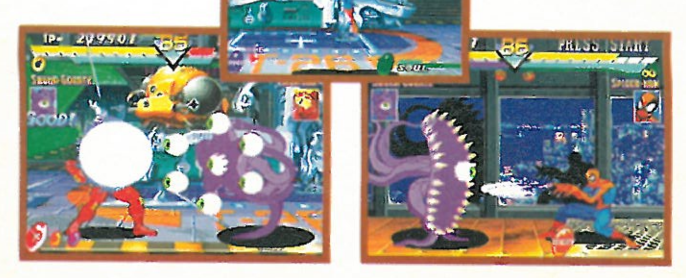
Existen tres maneras de tirar a un oponente al suelo: a) Launchers: golpes que lanzan al oponente hacia arriba, preparándolo para hacerle un Air Combo. b) Strikes: golpes que lanzan al oponente hacia adelante, más que hacia arriba, haciendo imposible la realización de un Air Combo. c) Knockdowns: golpes que noquean literalmente al oponente, mandándole directamente al suelo, por ejemplo, un barrido. Los Launchers son los más indicados para



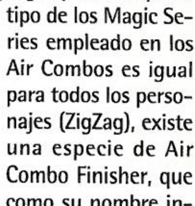
realizar los Air Combos. Existen Launchers de tres tipos: a) Launchers normales: lanzan al oponente muy alto hacia arriba, independientemente si se encuentran en el suelo o en el aire. b) Mini Launchers: pequeños Launchers que elevan ligeramente al oponente. c) Air Launchers: Launchers que mandan al enemigo hacia arriba tan sólo si habían sido elevados anteriormente y no estan tocando el suelo. Los Launchers normales pueden ser utilizados prácticamente en cualquier momento para realizar un Air Combo. Los mini Launchers y los Air Launchers suelen ir combinados para preparar al oponente para meterle un buen Air Combo. Como los Air Launchers suelen elevar al oponente tan sólo si éstos se encuentran en el aire, lo mejor que se puede hacer es elevar al contrario con un mini Launcher y combinarlo con un Air Launcher, de esta manera, ya tenemos al oponente subiendo y preparado para recibir el Air Combo que nos apetezca hacer.

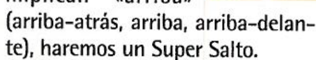
NORMAL LAUNCHER

Ejemplo: con Spiderman, si hacemos PM (G), que es un mini Launcher y lo combinamos con KF, que es un Air Launcher, mandaremos al oponente hacia arriba, preparándole para «pillar» con nuestro Air Combo. Los Air Launchers también resultarán efectivos si «cazamos» al oponente mientras está saltando, cayendo o en cualquier movimiento en el que ambos de sus pies se encuentren en el aire. Cuando el oponente es lanzado hacia arriba con un Launcher, es completamente vulnerable a nuestros golpes sólo cuando esta subiendo. Una vez que llega arriba y empieza a bajar, recupera la posibilidad de cubrirse de todos nuestros golpes. Es muy importante que después de ejecutar el movimiento correspondiente al Launcher, cancelemos este movimiento con un Super Salto para poder encajar el Air Combo perfectamente. Para cancelar el


AIR LAUNCHER

Launcher con un Super Salto no es necesario realizar toda la secuencia necesaria para hacerlo normalmente, ya que si logramos conectar el golpe, automáticamente pulsando cualquiera de las tres direcciones que implican «arriba» (arriba-atrás, arriba, arriba-delante), haremos un Super Salto.





AIR COMBOS SIN LAUNCHER

No sólo podemos ejecutar los Air Combos partiendo de un Launcher, también existen otros dos tipos:
a) Super Jumping: Si el oponente se encuentra en el aire, bien en un Super Salto o bien en un salto normal, podremos saltar hacia él, encontrándonos en el aire y pudiendo ejecutar un Air Combo. Es posible que no salgan los mismos Air Combos que con los Launchers, debido a la posición de los dos luchadores.
b) Normal Jumping: La mejor manera de realizarlos es cuando el oponente salta hacia nosotros. Básicamente es como el anterior y las diferencias están descritas a continuación.

ACABANDO LOS AIR COMBOS

a) Super Jumping: Aparte de que el tipo de los Magic Series empleado en los Air Combos es igual para todos los personajes (ZigZag), existe una especie de Air Combo Finisher, que como su nombre indica, se trata de un golpe que lanza al oponente con fuerza al suelo, que queda perfecto como fin de Air Combo. Para todos los personajes (a excepción de Ironman y Blackheart), el Air Combo Finisher se ejecuta con PF o KF. Si haces un Super Salto y comienzas un Air Combo con PF o KF, el oponente no es lanzado al suelo, pero sólo se puede combinar con un golpe especial.
b) Normal Jumping: La única diferencia entre los Air Combos de Super Salto y los Air Combos de salto normal radica en que en estos segundos PF y KF no nos servirán para lanzar al oponente al suelo, y de esta manera será posible combinar los 6 golpes del Magic Series en un sólo Combo. Toma del frasco carrasco.





GAMMA TORNADO
GE → ↘ ↓ ↙ ← P

GAMMA CHARGE
GE ← (E) → K

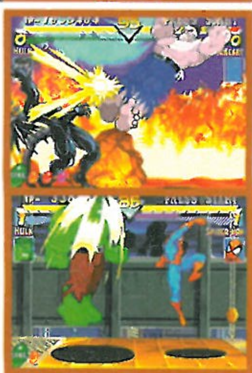
VERT. GAMMA CHARGE
GE ↓ (E) ↑ K

QUICK GROUND CHUCK
GE ← ↙ ↓ ↘ → P

GROUND CHUCK
GE ↓ ↓ 3P, P

INFINITY COUNTER
GE ← ↙ ↓ P

GAMMA CRUSH
IC ← ↙ ↓ ↘ → 3P



HULK

■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Weak Start".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"Weak Start".

■ **LAUNCHERS:**
PF(G).

■ **MINI LAUNCHERS:**
No tiene.

■ **AIR LAUNCHERS:**
KF.

■ **COMBOS BASICOS:**
1) KF(J), PD, PF.

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**
1) KD(J), PM(J), PM, Gamma Charge, Gamma Charge.
2) KD(J), KF(J), (D) KD, PM, Gamma Tornado.
3) Con tu personaje arrinconado, (D) PD, PM, Gamma Throw(PF), KD (OTG), PF.
4) KF(J), (D) KD, PF(G), PD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), PF(SJ).
5) KD(J), PM(J), KD, PM, Gamma Charge(KD), PF(G) (OTG), PD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), PF(SJ).
6) KD(J), PM(J), (D) PF(G), Gamma Crush (el segundo golpe es un OTG, que significa que le da en el suelo levantándole un poco).

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**
1) Con el enemigo arrinconado, KD(J), PM(J), (D) PF(G), Gamma Charge(hacia arriba), Gamma Charge(hacia arriba), PF(G) (OTG), PD(SJ), PM(SJ), KM(SJ).
Como imaginaréis, este movimiento requerirá de vosotros varias botellas de orujo y mucha práctica para poder hacerlos correctamente.



IRONMAN

■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Stronger".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"ZigZag".

■ **LAUNCHERS:**
PM(G), KF.

■ **MINI LAUNCHERS:**
no tiene.

■ **AIR LAUNCHERS:**
PM.

■ **COMBOS BASICOS:**
1) (D) PD, PM, PF.
2) Abajo+PF(D), KD, KM, Repulsor Blast(PD).
3) KD(J), KF(J), KD(G), PM, KF(G).

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**
1) (D) KD(G), PM(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), delante+PF(SJ).
2) Con el enemigo arrinconado, llave con PF, (D) KD (OTG), KF(G), Uni-Beam(PD).
3) KD(J), abajo+PF(J), (D) KD, KM, Repulsor Blast(PD), (D) KD(G) (OTG), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), delante+PF(SJ).

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**
1) Empieza volando cerca de la esquina, más o menos encima del enemigo, Smart Bomb, Air Dash dirección adelante-abajo, adelante+PD, (D en el aire) PD, KD, PM, KM, abajo+PF, dejar de volar, KD, KM, Repulsor Blast(PD), (D) KD(G), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), arriba+PF(SJ), volar, PD, KD, PM, delante+PF, Unibeam(PD), Air Dash dirección arriba-adelante, (D en el aire) PD, KD, PM.
Aún más difícil de lo que parece.

GE	UNI-BEAM	←↙↓↘→ P
GE	AIR UNI-BEAM	←↙↓↘→ P (A)
GE	REPULSOR BLAST	→↘↓↙← P
GE	SMART BOMB	P+K
GE	FLIGHT	→↘↓↙← 3K /(A)
GE	KNEE DIVE	↓ KM (A)
GE	AIR PALM BEAM	→/↑/↓ PF (A)
GE	INFINITY COUNTER	←↙↓ P
IC	PROTON CANNON	←↙↓↘→ 3P





BERSERKER BARRAGE
GE ←↙↓↘→ P (P,P,P...)

TORNADO CLAW
GE ↑/↗/→/↘/↓/↙/←/↖ P+K

DRILL CLAW
GE →↓↘ P (P,P,P...)

DIVE KICK
GE ↓ KM (A)

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

SP.BERSERK BARRAGE
IC ←↙↓↘→ 3P

WEAPON X
IC →↓↘ 3P



VOLVERINE

■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"ZigZag".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"ZigZag".

■ **LAUNCHERS:** KF.

■ **MINI LAUNCHERS:** PM(G).

■ **AIR LAUNCHERS:** no tiene.

■ **COMBOS BASICOS:**

1) PF(J), KD, PF
2) (D) PD, KD, PM, KM, PF

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**

1) Con el enemigo arrinconado, (D) PD, KD, PM, Berserker Barrage(PF) (pulsad el botón de puño hasta que conecten todos los golpes con el oponente), KD(G)(OTG), PM(G), KF
2) (D) KD, KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), PF(SJ), KF(SJ), Drill Claw.
3) PD(J), PF(J), (D) PD, KD, PM, Tornado Claw(PF).
4) PF(J), KF(J), (D) PD, KD, PM, KM(G), Berserker Barrage (OTG).
5) PD(J), KD(J), PF(J), (D) PD, KD, PM, KM, KM, KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), PM(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Drill Claw.
6) Con el enemigo arrinconado, PD(J), KD(J), PM(J), KM(J), (D) PD, KD, PM, KM, Berserker Barrage, KD(G)(OTG), PM(G), KF.
7) PF(J), KF(J), (D) PM, PM, KM, KM, KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), KF(SJ).

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**

1) Con el enemigo arrinconado, PD(J), KD(J), PM(J), KM(J), (D) PD, KD, PM, KM(G), (D) KD(OTG), PM(G), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Drill Claw(PF+KF)(Diagonal arriba-adelante), PD(SJ), PF(SJ).



PSI BLAST (BAJO)

GE ↓↘→ PF /(A)

PSI BLAST(MEDIO)

GE ↓↘→ PM /(A)

PSI BLAST(ALTO)

GE ↓↘→ PF /(A)

PSI BLADE

GE ↓↘→ K /(A)

NINJITSU TELEPORT

GE →↘↓↙← P/K

PSI DRILL

GE (NINJITSU TELEPORT) P

INFINITY COUNTER

GE ←↙↓ P

PSI THRUST

IC ←↙↓↘→ 3P

PSI-MAELSTROM

IC ←↙↓↘→ 3K

KOCHOU GAKURE

IC →↘↓↙← 3K



PSYLOCKE

- **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):** "ZigZag".
- **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):** "ZigZag".
- **LAUNCHERS:** PF(G).
- **MINI LAUNCHERS:** KM(G).
- **AIR LAUNCHERS:** no tiene.
- **COMBOS BASICOS:**

1) (D) PD, KD, PM, KM, PF.

2) (D) KD(G), PM(G), KF(G), Psi Blast(PD) (OTG)

- **COMBOS INTERMEDIOS:**

1) (D) KD(G), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), Psi Blade(KD, KM, KF).

2) (D) KD(G), PF(G), Psi-Maelstrom.

3) PF(J), (D) PD(G), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), Kochou Gakure.

4) PF(J), KF(J), (D) PD, KD, PM, KM, PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), Psi Blade(KD, KM, KF).

5) Con el enemigo arrinconado, llave con PF, PM(G) (OTG), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), KF(SJ).

- **SOLO PARA EXPERTOS:**

1) PD(J), KD(J), PM(J), (D) PD, KD, PM, KM, PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), arriba+KF(SJ), mientras el enemigo está cayendo y pasa por delante de tu personaje PD(SJ), arriba+KF(SJ), mientras el enemigo vuelve a caer salta a por él PD(J), KD(J), KM(J), arriba+KF(J).

2) Con el enemigo arrinconado, Psi Thrust (solo la primera mitad del infinity Combo), PM(G) (OTG), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), Kochou Gakure.

El «timing» a la hora de ejecutar Combos es la clave.



SPIDERMAN

WEB-BALL
GE ↓↘→ P

AIR WEB-BALL
GE ↓↘→ P (A)

SPIDER STING
GE →↓↘ P, P

WEB SWING
GE ↓↙← K

WEB THROW (DELANTE)
GE →↘↓↙← PD

WEB THROW (DIAG.)
GE →↘↓↙← PM

WEB THROW (ARRIBA)
GE →↘↓↙← PF

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

MAXIMUM SPIDER
IC ↓↘→ 3P /(A)



■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Stronger".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"ZigZag".

■ **LAUNCHERS:**
PM.

■ **MINI LAUNCHERS:**
KM(G).

■ **AIR LAUNCHERS:**
KF.

■ **COMBOS BASICOS:**

1) KF(J), KF, KM, KF.
2) KF(J), KF(J), PM, PD(SJ), PM(SJ), PF(SJ).
3) Muy cerca del enemigo, KF, Web-ball(PD), intenta golpearle antes de que se libre de la tela.

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**

1) (D) KF(G), KM(G), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Web Swing(KF).
2) PD(J), KD(J), PF(J), (D) KD, KM(G), Spider Sting(PF)(los dos golpes).
3) PD(J), KD(J), PM(J), PF(J), (D) KD, KM(G), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), KF(SJ).
4) Sólo contra los personajes más grandes, PD(J), KD(J), PM(J), PF(J), (D) PM, Web Throw(PF).

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**

1) PD(J), KD(J), PM(J), PF(J), (D) KD, KM(G), KF, Spider Sting(PM) (sólo una vez al botón, ya que es necesario que nada más le llegue el primer golpe), PM, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Web-ball(PD), PD(SJ), KD(SJ), PF(SJ), PM(G)(OTG), KF, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), KF(SJ).



CAPTAIN AMERICA

SHIELD SLASH (BAJO)

GE	↓↘→ PD

SHIELD SLASH (MEDIO)

GE	↓↘→ PM

SHIELD SLASH (DIAG.)

GE	↓↘→ PF

AIR SLASH (DIAG.BAJO)

GE	↓↘→ PD (A)

AIR SLASH (DELANTE)

GE	↓↘→ PM (A)

AIR SLASH (DIAG.ALTO)

GE	↓↘→ PF (A)

STARS AND STRIPES

GE	→↓↘ P

CARTWHEEL

GE	↓↙← P

CHARGING STARS

GE	↓↘→ K

INFINITY COUNTER

GE	←↙↓ P

FINAL JUSTICE

IC	↓↘→ 3P

- **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):** "Stronger".
- **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):** "ZigZag".
- **LAUNCHERS:** PM, PF(G).
- **MINI LAUNCHERS:** no tiene.
- **AIR LAUNCHERS:** no tiene.
- **COMBOS BASICOS:**

1) (D) KD, KM, KF, Shield slash(PD).
2) PF (J), KD (G), KF (G), Shield Slash (PD) (OTG).

- **COMBOS INTERMEDIOS:**

1) (D) KD(G), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ), PF(SJ).
2) (D) KD(G), PM, KF(SJ), Shield Slash.
3) Llave con KM, Final Justice antes de que el enemigo tome contacto con el suelo.
4) Llave con KM, PF(G), PD(SJ), KM(SJ), KF(SJ).
5) Stars And Stripes(PD), (D) KD(G) (OTG), PF(G), KD(SJ), KM(SJ), KF(SJ).
6) Pierde el escudo, KF(J), (D) KD, Stars And Stripes(PF).
7)) PF(J), KF(J), (D) KD, KM, KF, Final Justice.
8) PF(J), KF(J), (D) KD, KM, KM, KF, Shield Slash(PD)

- **SOLO PARA EXPERTOS:**

1) Cuando tengas a tu contrincante arrinconado, PD(J), PM(J), KF(J), (D) KD, KM, PF(G), Stars And Stripes(PM), PM(G)(OTG), PM, PD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), PF(SJ), mientras el enemigo empieza a caer PF(J), mientras el enemigo vuelve a caer, salta y encuéntrate con él con PD(J), PM(J), PF(J).



MAGNETO

EM DISRUPTOR
GE ↓↘→ P

AIR EM DISRUPTOR
GE ↓↘→ P (A)

MAGNETIC WAVE
GE ↑↗→ P (A)

HYPER GRAV
GE →↘↓↙← K /(A)

GRAVITATION
GE ↓↙← 3K

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

MAGNETIC SHOCKWAVE
IC ↓↘→ 3P

MAGNETIC TEMPEST
IC ↓↘→ 3K /(A)



■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Weak Start".

MAGIC SERIES (EN EL AIRE):
"ZigZag".

■ **LAUNCHERS:**
PM, PF(G), KF.

■ **MINI LAUNCHERS:**
No tiene.

■ **AIR LAUNCHERS:**
No tiene.

■ **COMBOS BASICOS:**
1) KF(J), KD(G), PM(G).
2) (D) KD, KF(sólo el primero de los dos golpes), EM Disruptor(PD).

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**
1) (D) PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), KF(SJ).
2) Hyper Grav, PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), EM Disruptor(PD).
3) Hyper Grav, Magnetic Shockwave.
4) KF(G), Magnetic Shockwave.
5) PM(J), PF(J), (D) KD, PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Magnetic Tempest.
6) Empieza volando, Air Dash dirección abajo-adelante, (D)(A) PD, KD, PM, KM, PF, KF, EM Disruptor(PD).

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**
1) Sólo funciona contra Blackheart. PD(J), PM(J), PF(J), (D) KD, KF(G), Hyper Grav(KF) (OTG), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), Magnetic Tempest.
Antes de realizar todos estos movimientos que denominamos «sólo para expertos» debes practicar hasta la saciedad todos los anteriores para memorizarlos.



SHUMA-GORATH

MYSTIC STARE
GE ← (E) → P

MYSTIC SMASH
GE ← (E) → K /(A)

BLOB SLAM
GE ↓↙← K

ENERGY DRAIN
GE ←/→ KF/KM (C) /(A)

BLOB DROP
GE ←/→ PF/PM (C) (A)

STONE DROP
GE ↓ KM (A)

CRAWL (DASH)
GE →→ / 3P

TELEPORT (DASH)
GE ←← / ← 3P

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

CHAOS DIMENSION
IC ↓↘→ 3P. PF/PF/PM/KM (C)



- **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):** "Punch to Kick".
- **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):** "Punch to Kick".
- **LAUNCHERS:** KM.
- **MINI LAUNCHERS:** no tiene.
- **AIR LAUNCHERS:** no tiene.
- **COMBOS BASICOS:**

1) KF(J), PD(G), KF(G).
2) PM(J), KM, Mystic Smash(KF).

- **COMBOS INTERMEDIOS:**

1) (D) PM, KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), arriba+PF(SJ).
2) PM(J), KF(J), Mystic Stare.
3) Con el enemigo arrinconado, PM(J), KF(J), PD(G), KM(G), Mystic Stare.
4) Con el enemigo arrinconado, PM(J), KF(J), (D) PD, KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), arriba+PF(SJ), mientras el oponente esta cayendo y pasa por delante de ti, PM(SJ), abajo+KM(SJ).
5) Con el enemigo arrinconado, KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), arriba+PF(SJ), mientras el oponente esta cayendo y pasa por delante de ti, arriba+PF(SJ), KD(G) (OTG), KF(G).
6) Llave con KF, KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), PF(SJ).
7) PM(J), KF(J), Mystic Smash(KF), PD(G) (OTG), KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), arriba+PF(SJ).

- **SOLO PARA EXPERTOS:**

1) Chaos Dimension, PM(J), KM, KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ), arriba+PF(SJ).
Intenta hacer este movimiento mientras bebes una Fanta.

JUGGERNAUT



JUGGERNAUT PUNCH
GE ←↙↓↘→ P

EARTHQUAKE
GE →↘↓ P /(A)

JUGGERNAUT SPLASH
GE ←↙↓↘→ K

CYTORRAK POWER UP
GE →↓↘ 3P

DOUBLE FIST THRUST
GE → PF

AIR DROP
GE ←/→ PF/PM (C) (A)

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

JUGGER. HEADCRUSH
IC ↓↘→ 3P



■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Weak Start".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"Weak Start".

■ **LAUNCHERS:**
adelante+PF, PF(G).

■ **MINI LAUNCHERS:**
no tiene.

■ **AIR LAUNCHERS:**
PF, KF, KF(G).

■ **COMBOS BASICOS:**
1) PM(J), KD, adelante+KF.
2) PM(J), PF, Juggernaut Punch(PF/PM)

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**
1) PM(J), PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), PF(SJ).
2) PM(J), KD(G), KM(G), Juggernaut Splash(KM/KF)/Juggernaut Punch/Earthquake/Juggernaut Headcrush.
3) KD(J), PM(J), (D) KD, PF, Juggernaut Headcrush.
4) (D) PD, adelante+PF, Juggernaut Splash(KF).
5) Con el enemigo arrinconado, KD(J), PM(J), (D) PD, PF(G), PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), PF(SJ), KD(G) (OTG), KF.

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**
1) Sólo funciona perfectamente contra Psylocke, Spiderman y Wolverine. KD(J), PM(J), (D) KD, PF, Juggernaut Headcrush, Juggernaut Headcrush, (D) KD(G) (OTG), adelante+PF.
Una tortilla de serpientes y unas almejas en almibar te ayudarán a conseguirlo sin lesionarte.



BLACKHEART

DARK THUNDER (BAJO)
GE ←↙↓↘→ PD

DARKTHUNDER(MEDIO)
GE ←↙↓↘→ PM

DARK THUNDER (ALTO)
GE ←↙↓↘→ PF

LIGHTNING INFERNO(A)
GE →↘↓↙← PD

LIGHTNING INFERNO(B)
GE →↘↓↙← PM

LIGHTNING INFERNO(C)
GE →↘↓↙← PF

ICE INFERNO
GE →↘↓↙← PM, PM

FIRE INFERNO
GE →↘↓↙← PF, PF

INFINITY COUNTER
GE ←↙↓ P

ARMAGEDDON
IC ↓↘→ 3P

HEART OF DARKNESS
IC ↓↘→ 3K

■ **MAGIC SERIES (EN EL SUELO):**
"Kick to Punch".

■ **MAGIC SERIES (EN EL AIRE):**
"Kick to Punch".

■ **LAUNCHERS:**
PM.

■ **MINI LAUNCHERS:**
no tiene.

■ **AIR LAUNCHERS:**
no tiene.

■ **COMBOS BASICOS:**
1) KM(J), KD(G), PM(J).
2) KF, PF.
3) Inferno, Inferno

■ **COMBOS INTERMEDIOS:**
1) Inferno, Heart Of Darkness.
2) Cerca del enemigo, Inferno, PM, PD(SJ), KD(SJ), PM(SJ), KM(SJ).
3) PM(J), KM(J), PM(G), PM, PD(SJ), KD(SJ), KM(SJ).
4) KM(J), PM, Armageddon. (tienes que estar muy cerca del oponente cuando le golpees con PM, si no, no le darán los meteoros)

■ **SOLO PARA EXPERTOS:**
1) Con el enemigo arrinconado, PM, Inferno(PF), PM, Inferno(PF), PM, Inferno(PF), PM, Inferno(PF), PM, (repetir hasta que el oponente haya muerto, este Combo es un Combo infinito).

Como infinita parece esta guía que llega aquí a su fin. Si leéis esto por encima probablemente os sonará a chino, pero analizando cada abreviatura y cada nombre técnico, acabaréis realizando Combos increíbles, que os harán sentir como el más experto en salones recreativos.

OverBlood

A 3-D Sci-Fi Adventure

LOS COMPONENTES DE RIVERHILL SOFT HAN SABIDO CONJUGAR ELEMENTOS CLASICOS DE UNA AVENTURA CON UN GUION APASIONANTE. COMO SI SE TRATARA DE UNA PELICULA DE INTRIGA, OVERBLOOD NOS MANTENDRA EN VILO HASTA ENCONTRARNOS CON UN INESPERADO DESENLACE. AL TRATARSE DE UNA GUIA PASO A PASO, TE RECOMENDARIA QUE SOLO RECURRAS A ELLA CUANDO REALMENTE ESTES ATASCADO EN UNO DE LOS MOMENTOS COMPLICADOS DEL JUEGO. ASI PODRAS DISFRUTAR PLENAMENTE CON OVERBLOOD.



PLAYSTATION
ELECTRONIC ARTS
AVENTURA 3D

NIVEL B-4F



■1 Entre las cápsulas 3 y 4 hay un generador. Arrodíllate delante e inspecciónalo para encenderlo y que la temperatura suba unos grados.

■2 Abre la puerta con un objeto redondo en su superficie, no la principal que son dos puertas.

■3 En esta habitación agáchate para investigar dentro del maletín. En su interior hallarás un chip que te servirá para grabar partida.

■4 En el otro maletín hay un chaleco y un chip. El chaleco parará el proceso de congelación de Raz.

■5 Utiliza el último chip en el robot que cobrará vida al instante.

■6 De vuelta en la sala con las cápsulas criogénicas cambia el control al robot. Una vez hecho, conecta a Pipo con el interface que hay entre las cápsulas 1 y 2. Tendrás información sobre tu sueño y se abrirá una de las puertas principales.

■7 Inspecciona la entrada y sal al pasillo.

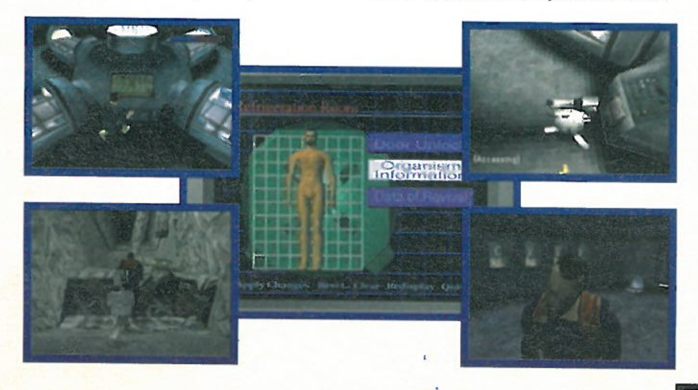
■8 Usando el robot busca entre el amasijo de hierros de la zona destruida para encontrar una tarjeta de acceso. Después, con el humano, sube por las vigas y entra por la puerta al fondo del pasaje.

■9 Estás sobre el puente de cristal sobre la sala de control de ordenadores.

■10 En la siguiente zona hay un pasillo en forma de T. Continúa por la puerta de en medio.

■11 Avanza hasta el descansillo del ascensor.

■12 Aquí está el ascensor del nivel B-04, que más tarde te permitirá acceder a niveles superiores. El terminal entre las dos puertas ovala-



NIVEL B-4F

das abrirá otra de la que caerá desplomado un ser mutante. Inspecciona el cadáver, pues tiene una hoja de papel con claves de acceso a puertas cerradas. Finalmente, regresa al pasillo con forma de T.

13 Nada más entrar gira a la izquierda y entra por esa puerta.

14 Este corredor circular conduce a una puerta que sólo puede abrirse con un código numérico (el último de la lista que has conseguido previamente de la criatura). Teclea 61891 y desactivarás las cerraduras.

15 He aquí la sala principal del nivel B-04. Hay un agujero insalvable en el suelo y una puerta a tu derecha.

16 Detrás de ella se encuentra el almacén de los laboratorios. Empuja las cajas de forma que puedas pasar a la parte trasera. Cambia el control a Pipo y con él inspecciona los cables del cajetín con el cristal roto para conectar la corriente eléctrica. Vuelve a cambiar los personajes y dirígete al armario verde a la derecha del cajetín. A la izquierda hay una ranura para tarjetas, utiliza la que encontraste al principio del juego. Recoge el cuchillo láser que hay en el interior del armario.

17 Vuelve a la sala principal para entrar por la puerta que hay al final del pasillo junto al gran orificio del suelo.

18 En esta sala encontrarás una estatua flotando. Si la empujas, caerá y podrás inspeccionar el artefacto que la mantenía en el aire. Así obtendrás el dispositivo antigravedad. Abandona el comedor.

19 Colócate junto al borde del hueco, pero ten cuidado porque si caes Raz morirá. Haz uso del dispositivo antigravedad y podrás saltar hacia el otro lado para acceder a una zona nueva.

20 Por fin has llegado a la sala de control de ordenadores. Inspecciona las terminales a la derecha de la puerta y serás recompensado con un secuencia en FMV, en la cual te muestran la posición correcta de las





manivelas (ARRIBA, ABAJO, ARRIBA) para abrir una puerta. Ahora ve hacia los ordenadores de la izquierda. Pulsa las manivelas de forma que queden, lighting-off, doors-on, air conditioning-off. Cada vez que cometas un error deberás empezar de nuevo hasta introducir la secuencia adecuada. Cuando lo hagas correctamente se abrirá la puerta que permanecía cerrada en el pasillo de la puerta a la que se accedía introduciendo un código. Finalmente, en los ordenadores del fondo de la sala serás informado de un problema en el generador principal y te dirán que debes hacer algo para solucionarlo. Vuelve a saltar el hueco del suelo y ve hacia la puerta que se acaba de abrir.

■ **21** Tras pasar por esta puerta te encuentras en un largo pasillo. A mitad de camino verás una rejilla de ventilación a la altura del suelo. Agáchate junto a ella y utiliza el cuchillo láser para cortarla. Cambia de personaje e introdúcete en el túnel con el robot. Conecta a Pipo con el generador que hay al fondo, abandona la cavidad y dale el control a Raz.

■ **22** Date la vuelta y sal por la puerta por la que entraste al pasillo, regresa a la puerta en la que tenías que introducir el código para llegar al pasillo curvado hasta encontrate de nuevo en el recinto en forma de T. Camina justo al frente de por donde has entrado y pasa por la puerta que hay allí.

■ **23** Se supone que estás en un corredor con una luz roja de emergencia. Continúa hacia delante hasta encontrate con la puerta que hay al final.

■ **24** Si has seguido por el camino indicado, verás unas escaleras en una gran sala. Camina hacia la izquierda, hasta el borde de una zona derruida. Aquí, usa el dispositivo antigravedad para saltar a la viga y desde ésta hasta el saliente que hay enfrente. El bueno de Pipo te seguirá. Pasa por la puerta, que abriste en la sala de ordenadores, y avanza hasta encontrar una pesada compuerta que bloquea el camino.



■ 25 Si inspeccionas la puerta comprobarás que ésta se levanta ligeramente para después caer estruendosamente. Con el dispositivo antigravedad aguantará más tiempo. Intenta pasar en cuclillas, pero la puerta caerá y mientras que la sujetas con los brazos una barra de energía azul aparecerá en pantalla.



■ 26 En una de las paredes del pasillo hay 3 manivelas. Inspecciónalas con el robot. Después, colócalas de la siguiente forma, ABAJO, ARRIBA, ABAJO. La compuerta subirá dejando a Raz libre.

■ 27 En esta galería verás una inmensa viga en el centro. Cuando te diriges hacia ella, Pipo empezará a asustarse y correrá hasta el otro borde. Entonces un temblor provocará que la viga comience a desplomarse. Corre con Raz para alcanzar una zona segura junto a la base del artefacto en forma de columna. Investiga en la zona inferior izquierda de esta plataforma. Hay unas tuberías. Baja, y una vez sobre las tuberías penetra en la zona oscura.

■ 28 Ahora te diriges hacia la sala del generador principal. Nada más llegar podrás divisar donde se encuentran los controles. Saltando de pieza en pieza del generador avanza hasta la otra zona de la sala. Avanza con cuidado hasta el borde (ten cuidado te puedes caer) para subir al suelo de rejilla. Activa los controles del generador. Las piezas del generador comienzan a girar, ahora en el camino de vuelta tendrás que tener más cuidado. Será mejor ir por la derecha hasta alcanzar la sección donde se halla el robot. Sal por la puerta que hay allí.

■ 29 Si todo ha ido bien te encontrarás en un corredor alfombrado y cuando pases por la puerta al final del mismo comprobarás que estás en el pasillo donde cortaste la rejilla. Continúa avanzando hasta alcanzar la sala del ascensor.

■ 30 Una secuencia en FMV mostrará que algo le está pasando a Raz. Entonces, él y Pipo suben al ascensor para proceder al nivel B-3F.



■ **31** Cuando el ascensor se para estás en el nivel B-3F.

■ **32** Al salir te hallarás en un largo pasillo con una puerta al final. Hay un caja de control en la pared de tu derecha. El robot podrá inspeccionar dicha caja y se abrirá la puerta del fondo. Cruza con Raz la compuerta. Vuelve a presionar con Pipo el botón, el control pasará al hombre, cámbialo rápidamente al robot y corre con él para franquear la puerta antes de que se cierre.

■ **33** De nuevo estás en un pasillo con forma de T. Entra por la puerta de la derecha.

■ **34** En el siguiente corredor en forma de S hallarás cuerpos en el suelo. Por el momento ignora la válvula que hay en la pared junto al primer cadáver. Después de una secuencia en el que encuentras los cuerpos se escucha el grito de una mujer. Dirígete hacia el final del corredor y en cuanto te encuentres a la altura del tercer cadáver un ser mutante caerá junto a tí. Esta primera lucha transcurre en FMV. Pipo queda destrozado y Raz no puede hacer nada por él, lo único que hace es coger el chip de memoria. Entonces recuperas el control. Compruebas que no se puede abrir la puerta. Regresa al pasillo en forma de T y pasa por la puerta que hay enfrente tuya.

NIVEL B-3F

■ **35** Este área es el almacén de productos químicos. En la pared de la derecha puedes observar un conducto de ventilación. Colócate debajo y salta. Avanza por el conducto hasta el final. Llegado un punto deberás bajar por un orificio para seguir avanzando por una nueva sección de ventilación. Antes del último giro volverás a escuchar un



grito de mujer. Al llegar al final del túnel verás una luz que indica la salida a una habitación.



■ **36** Al caer en esta sala ves como una criatura mutante aterroriza a una mujer. Por primera vez en el juego tendrás que luchar. Al acabar con el monstruo acércate a la mujer para inspeccionarla. Ella recuperará la consciencia y tú encontrarás un tubo de ensayo. Mira en la estantería junto al extintor y recoge una llave de plata. En el escritorio al fondo de la estancia hay un detonador. Ahora abandona la habitación a través de la puerta, pasa por los pasillos en forma de T y S para regresar al almacén de productos químicos.

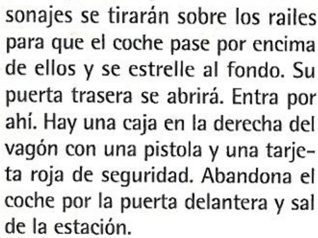
■ **37** Una vez dentro del almacén sitúa a los dos personajes sobre el elevador. De esta forma accederás a la parte baja. En la parte izquierda, al fondo, utiliza la llave de plata en la caja gris que hay encima de dos cajas iguales. Al abrirse hallarás explosivos químicos, son unos tubos rojos. A la izquierda de las cajas verás un embalaje cubierto por una tela. Si lo inspeccionas obtendrás un bote de aceite. En la caja cubierta por la tela blanca hay un bote de primeros auxilios (para recuperar energía). Después, acude al elevador e inspecciona su mecanismo, lo que hará que se eleve. Ahora utiliza el bote de aceite en los hidráulicos del elevador para que este se mueva suavemente y los explosivos químicos no exploten al subir en él. Coloca a los dos personajes en el elevador y abandona la habitación por la puerta de la pared con el tubo de ventilación.

■ **38** Salta en los raíles del metro del complejo. Avanza hasta el vagón y verás un agujero en el muro de tu derecha. Coloca el detonador en el suelo justo bajo el agujero. Pon los explosivos en el detonador. En ese momento tendrás 9 segundos para alcanzar el andén al principio de la estación y ponerte a salvo. Después de la explosión accede, a través del hueco creado por ésta, a las vías del otro lado. Ahora te encuentras fren-





te un vagón. Cuando empiezas a alejarte de él, fallan los frenos y avanza hacia Raz a toda velocidad. Rápidamente pulsa el botón de inspeccionar y los dos personajes se tirarán sobre los railes para que el coche pase por encima de ellos y se estrelle al fondo. Su puerta trasera se abrirá. Entra por ahí. Hay una caja en la derecha del vagón con una pistola y una tarjeta roja de seguridad. Abandona el coche por la puerta delantera y sal de la estación.



■ 39 Esta es la sala de computadoras de los conductos de aire. Gracias a ella podrás observar un mapa de la ventilación central, de la refrigeración y del almacén de productos químicos. Con la tarjeta roja podrás abrir la puerta que hay enfrente de la que te sirvió de entrada.

■ 40 Cuando salgas comprobarás que estás en un corredor con forma de Y. Dirígete a la puerta de la izquierda.

■ 41 La sala en la que estás ahora tiene un ventanal que da a otra habitación y un banco de luces muy potentes. Intenta abrir la puerta que hay al fondo y la acción dará paso a un cinema. Cuando acaba recuperas el control del hombre y la mujer ya no te sigue.

■ 42 Con Raz, abandona la estancia y ve a la sala de computadoras que has visitado anteriormente. Introdúcete en el conducto de ventilación. Arrástrate por él y dobla hacia el pasaje de la izquierda. Inspecciona la puerta que bloquea tu camino. La puerta que está detrás de ti se cerrará también y quedarás atrapado en el conducto. Ahora puedes cambiar el control a la mujer y condúcela hasta los ordenadores. Inspecciona el ordenador para activar los mapas. Elige una de las compuertas y prueba diferentes combinaciones hasta que se hayan abierto las 3 puertas inferiores, todas menos la que se cerró mientras inspeccionabas la primera. Cambia el control a Raz. Continúa por la nueva abertura hasta que veas una luz brillante. Avanza hacia ella y Raz saltará a la habitación de abajo. (Si



has llegado a una corriente de vapor que te impide continuar ejecuta el paso 42B.)

■ **42B** Esto te ocurrió porque activaste la válvula roja en el corredor en forma de S donde murió Pipo. Ahora necesitas cambiar el control a la mujer. Utiliza el ordenador de nuevo, te dirá que hay un problema en la ventilación. Regresa al pasillo en forma de S y desactiva la válvula.



■ **43** Nada más entrar a este habitáculo arrodíllate. Hay un ventilador gigantesco frente a ti y uno detrás, y si no te agachas perecerás despedazado por sus aspas. Avanza en cuclillas hacia adelante hasta alcanzar el panel de control frente al ventilador gigante. Acciónalo para desactivar los dos ventiladores y uno que te encontrarás más adelante. Regresa otra vez a los conductos de ventilación. Progresa hasta hallar otra salida, en un lugar determinado tendrás que ponerte de pie para acceder a una sección superior de conductos. Si todo ha ido bien estarás en una sitio con un ventilador gigante en el suelo. Camina sobre él e inspecciona el conducto de aire. Al final caerás para aparecer en el Laboratorio de investigación.

■ **44** Dentro del laboratorio agáchate junto al tanque rojo y hallarás un bote de primeros auxilios. Utiliza el tubo de ensayo con la muestra de ADN que cogiste a la mujer en el aparato que hay al final de la mesa frente al gran ventanal. Un nuevo cinema te dará más información sobre lo que están haciendo en esta planta de investigación. Cuando termina, tú y la mujer os hallaréis en una zona nueva.

■ **45** Una vez Raz ha recuperado la consciencia en el parquecillo de árboles pulsa el botón rojo en el panel que dice warning. El pequeño estanque del centro se vaciará de agua. Inspecciona la maquinaria que hay en la pared a la izquierda de la puerta y encontrarás un cargador de balas. Ahora, en el centro del estanque desciende por las escaleras que ha descubierto el agua.



■ 46 En esta sala el agua cubre a los personajes por la cintura. Camina hacia el fondo e investiga la reja rota. Pasarás por debajo a una nueva zona.

■ 47 Ahora verás una tubería rota. Intenta accionar la válvula que hay debajo. No podrás, así que utiliza el bote de aceite. Vuelve a mover la válvula y se abrirá un puerta por la que tienes que pasar.

■ 48 Continúa por este nuevo corredor. Nada más doblar la esquina sonará un ruido estruendoso. En cuanto recuperes el control de tus personajes salta (con el botón de acción). Raz y su acompañante se agarrarán a una rejilla del techo evitando ser arrollados.

■ 49 En cuanto se encuentran arriba, ya recuperados del susto, otra criatura mutante les atacará. Raz debe acabar con ella. Después abandona la sala.

■ 50 Por fin estás en la sala del ascensor. Sube y pasarás al nivel B-2F. Una secuencia en FMV mostrará lo que acontece a los protagonistas mientras llegan a la siguiente planta del complejo.

NIVEL B-2F

■ 51 Deja el ascensor y te encontrarás con una especie de intersección. Hay lasers interceptando el camino en una de las direcciones. Puedes desactivarlos en el cajetín de control que hay junto a ellos introduciendo la clave 91861 (es el primer número del papel que encontraste en el primer mutante del juego). A tu izquierda hay una puerta cerrada. Recuerda el sonido de agua en esta zona, será útil para más tarde.

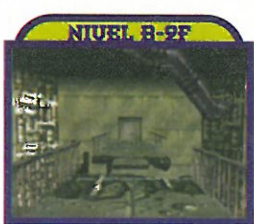
■ 52 Esta puerta te conduce a una salita con un ordenador. A través de la ventana contemplarás una caverna. Arrodíllate junto a una de las mesitas de café y encontrarás otro cargador para la pistola. Sal por donde habías entrado.

■ 53 Ahora ve hasta la puerta don-



de estaban los lasers.

■ 54 Al traspasar el umbral comprobarás que hay un pequeño puente que ha sido destruido. Con el hombre comienza a correr y salta sobre el hueco. Raz parecerá caer al abismo, pero se agarrará al borde del otro lado del puente para continuar su camino.



■ 55 Después de entrar por la puerta del otro lado del puente estarás en los pasillos de las habitaciones del personal del centro. Una criatura te atacará. Acaba con ella y encamínate por el corredor de la derecha hacia la primera puerta, habitación R38-2.

■ 56 En el ordenador obtendrás cumplida información sobre el proyecto de clonación que se está llevando acabo en estas instalaciones. Después recoge las varas metálicas del suelo y, junto al vestidor gris, una pistola.

■ 57 Ahora dirige tus pasos hasta la habitación R38-6. Si te agachas junto a la cama hallarás otro cargador. Abandona la estancia.

■ 58 Continúa por el pasillo y entra en la sala R38-5. Al fondo de la habitación hay una rejilla, llévatela.

■ 59 Vuelve al puente roto y deposita las dos varas metálicas a lo largo del hueco. Encima de las varas coloca la rejilla de forma que la mujer pueda sortear el espacio roto con seguridad. Finalmente, una secuencia muestra a los dos personajes hablando en la habitación R38-2 sobre los experimentos que tienen lugar en esta planta de investigación. Sal del lugar.

■ 60 Por la puerta del fondo del pasillo, frente a la que conduce al puente roto, entrarás a la cocina. Examina la máquina de las fresas unas cuantas veces hasta obtener un bote de primeros auxilios. Sal de la cocina.

■ 61 Regresa a la habitación R38-5 y desciende por el agujero que hay junto a la pared del fondo donde encontraste la rejilla.

■ 62 En este conjunto de túneles, tras una breve exploración, hallarás 2 salidas más aparte de la que te sirvió de entrada, un conducto de



ventilación sellado y una zona con el suelo derruido con una gran tubería saliendo de él. Tienes que salir por el hueco que esté justo en el mismo pasillo por donde entraste para acceder a la habitación R38-1.



63 Aquí hay una caja de metal sobre una estantería de madera. Con la pistola que hallaste en la habitación R38-2 abre la caja y un cortador láser será tuyo. Antes de volver a los túneles abre la puerta para desbloquearla desde dentro.

64 De vuelta a los túneles sal por el otro hueco que habías localizado para acceder a la habitación R38-7. Una de las puertas te conduce a una sala más pequeña. Si examinas el ordenador unas cuantas veces obtendrás un CD-ROM. Ahora sí, abandona estas dos habitaciones y sal al corredor.

65 Vuelve al descansillo del ascensor y ve a la sala de la derecha. Escucharás que hay una corriente de agua en algún sitio. Agáchate para inspeccionar el suelo de placas de rejilla. Hay una tarjeta amarilla. Con el cortador láser puedes cortar el suelo métalico.

66 Desciende por la sección que has cortado, toma la tarjeta y si avanzas hasta las rocas junto a la orilla encontrarás un cargador.

67 Abandona la caverna. En cuanto el hombre llega a la intersección se transforma en un mutante. Después de una secuencia en FMV la mujer consigue curar a Raz y vuelves a tener el control de tus personajes.

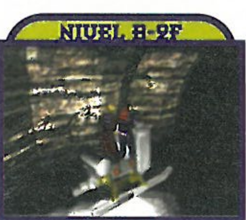
68 Sal de laboratorio a través de la puerta automática. Mira en el cuenco para conseguir la palanca. Al salir de esta zona te hallarás en un corredor cerca del ascensor.

69 Regresa de nuevo al complejo de túneles bajo las habitaciones del personal.

70 Utiliza la palanca en el conducto de ventilación que estaba sellado y entra en el agujero.

71 Si te fijas un poco, te darás cuenta que te encuentras en las vigas bajo el puente roto. Avanza y gira a la derecha. Al final de esta viga hay un agujero en la pared.





■ **72** Ese hueco conduce a la habitación R38-3. Pasa por la puerta que hay aquí.

■ **73** En la siguiente habitación empuja el armario hacia la izquierda de forma que caiga en el hueco bajo la puerta y te permita entrar a la otra habitación.

■ **74** Se trata de una sala de control. Agachándote frente a la máquina de la derecha de la puerta obtendrás un cargador. En uno de los paneles hay un bote de primeros auxilios. Sube las escaleras y utiliza el CD-ROM en el ordenador. Tras el cinema abandona la sala de control y dirígete hacia la puerta que estaba cerrada al final del pasillo junto a la habitación R38-5.

■ **75** Ahora encontrarás que dicha puerta, al examinarla, se encuentra abierta.

■ **76** Examina los trajes, uno tiene un cargador. Después pasa por la puerta con ojos de buey al fondo de la habitación.

■ **77** Nada más entrar a este túnel dentro de una caverna, inspecciona la máquina y hallarás un nuevo cargador para la pistola. Continúa avanzando hasta llegar al embarcadero.

■ **78** Camina hacia la plataforma y examina el deslizador nº 3. De esta forma conseguirás la batería descargada. Deja este área por la puerta que hay en la parte trasera.

■ **79** Estás en el almacén del embarcadero. En cuanto entres deberás luchar con un monstruo. Después de terminar con él examina el deslizador nº 1 y conseguirás una batería nueva.

■ **80** Regresa a la plataforma con el deslizador nº 3 e instala la batería. Podrás contemplar como los dos protagonistas escapan en un deslizador.

■ **81** Ahora viene la fase arcade del juego. A bordo del deslizador acuático tendrás que evitar los obstáculos del camino y llegar al otro lado sin agotar la barra de energía.

■ **82** Al arrivar en la otra orilla abandona el lugar.

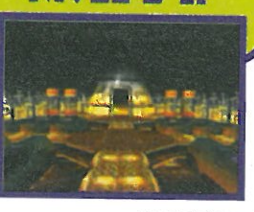
■ **83** En esta zona serás atacado de nuevo por una criatura mutante.



Tras derrotarla, continúa avanzando hasta el final del pasillo. Cuando estás inspeccionando la puerta serás obsequiado con otra secuencia en FMV. Después, al recuperar la consciencia, descubres que la mujer ha desaparecido misteriosamente durante el cinema. En cuanto recuperes el control de Raz sube en el ascensor al nivel B-1F.

NIVEL B-1F





■ 84 Al llegar a este nivel avanza hacia el pasillo que hay frente a ti.

■ 85 Ahora te encuentras en una gran cámara criogénica. Ve a la salida al otro lado de la sala.

■ 86 En este corredor entra por la puerta de la izquierda.

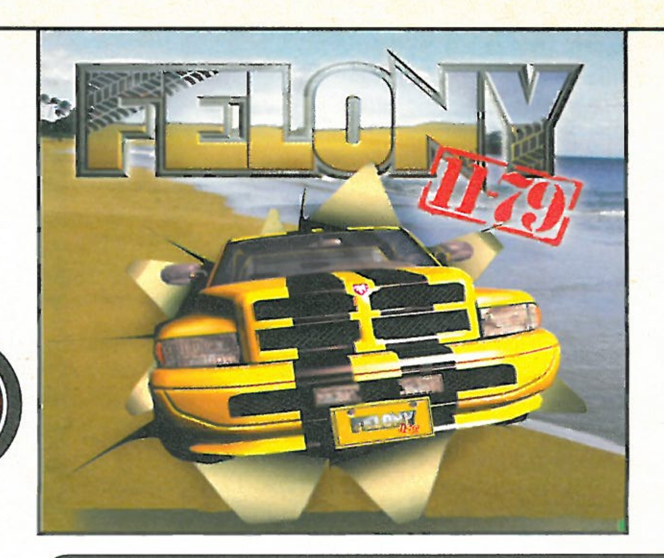
■ 87 Has entrado a una sala con una mesa y dos hombres muertos. Uno de ellos tiene un cargador, examínalo más de una vez. Bajo la mesa encontrarás un bote de primeros auxilios. En el hombre que está tendido en el suelo puedes hallar una tarjeta. Vuelve al pasillo anterior.

■ 88 En la puerta que guardan los dos robots, muéstrales la tarjeta de identificación. Los androides te dejarán pasar.

■ 89 La mujer se encuentra en esta sala junto al responsable de todo lo que está sucediendo en la planta de investigación. Tras un cinema, el científico se transforma en un monstruo. Equipa tu pistola y acaba con él. Una vez hecho ésto, examina el ordenador y después utiliza el chip de memoria de Pipo en él. El robot se infiltrará en el sistema informático del complejo para destruirlo y la puerta de la derecha se abrirá para que abandones el lugar. A partir de este momento aparecerá un contador en pantalla, indicando el tiempo que falta para la explosión final.

■ 90 Mientras subes por el ascensor la bestia mutante hará una nueva aparición.

■ 91 Cuando finalmente llegas al hangar encontrarás una nave. Al examinarla el científico volverá para amargarte la existencia. De nuevo tendrás que luchar contra él. Pero esta vez, nada más matarle, volverá a levantarse. Entonces tendrás que hacer que te siga hasta la parte trasera de la nave y el final, será mejor que lo veas tú.



COCHES OCULTO

Es el que menos coches contiene, pero presenta algunas complicaciones de interés. La misión principal es recolectar los explosivos repartidos por las calles de la ciudad para después volar la verja de la mansión. Hay muchos caminos, pero con unas partidas sabrás cual es el más rápido. Luego todo pasa por una buena conducción. Para terminar con un millón en daños deberás chocar con los autobuses y coches de policía, que son los que más valen. Para hacerlo sin un sólo dólar en destrozos la vespa, aunque lenta, es la única que puede pasar entre las vallas.



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

C I V



AL TERMINAR CON UN MILLON DE DOLARES EN DESTROZOS

V P R

PLAYSTATION

CLIMAX

CONDUCCION

¿UN JUEGO DE COCHES CON SOLO TRES CIRCUITOS? ¿DONDE ESTA EL TRUCO? EN EL CASO DE FELONY 11-79, LA CLAVE ESTA EN EL ENORME NUMERO DE COCHES OCULTOS. MUCHOS DE ELLOS APARECEN SOLO CON ACABAR EN EL TIEMPO INDICADO LOS CIRCUITOS. EL PROBLEMA SON EL RESTO QUE, SI NO HAY NADIE QUE NOS DIGA COMO, SERIAN PRACTICAMENTE IMPOSIBLES DE ENCONTRAR. EN ESTA GUIA OS MOSTRAMOS LA MANERA DE ACCEDER A TODOS LOS VEHICULOS.



S DE LA MISION 1



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

N S R



AL TERMINAR LA MISION EN MENOS DE CUATRO MINUTOS

P C S



AL TERMINAR SIN UN SOLO DOLAR EN DESTROZOS

F M L



Es el que más coches secretos esconde. La misión no tiene mucha historia, y consiste en chocar contra una limusina que parte desde el otro lado del recorrido. En circunstancias normales, la encontraréis en las curvas próximas al puente levadizo. Después sólo tendréis que alcanzar la meta y, el mejor camino para ello es hacerlo por la «ruta de Anguita»... siempre tirando por la izquierda, vamos. Otros peligros de este circuito son el mar (si





COCHES OCULTO



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

GT5



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

BUS



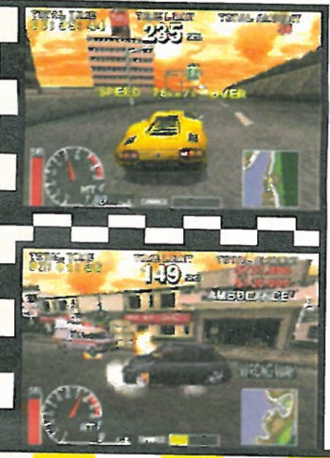
AL TERMINAR LA MISION EN MENOS DE CUATRO MINUTOS

GT1



AL TERMINAR SIN UN SOLO DOLAR EN DESTROZOS

PLC



atajamos por la playa) y los canales de desagüe del final. Lo demás, sólo puede retrasarnos un poco o destrozarnos la carrocería. Para conseguir los dos millones y medio en destrozos, hay que chocar contra los camiones de fuel, los contenedores, ambulancias y coches de policía. Para no romper nada, la vespa sigue siendo lo mejor. En cuanto a lo del radar del principio, sólo consiste en sobrepasar la velocidad límite en los kilometros que abajo os indicamos.

S DE LA MISION 2



AL TERMINAR CON 2.5 MILLONES DE DOLARES EN DESTROZOS

E L S



AL ALCANZAR 180 KILOMETROS POR HORA EN EL RADAR

G T K

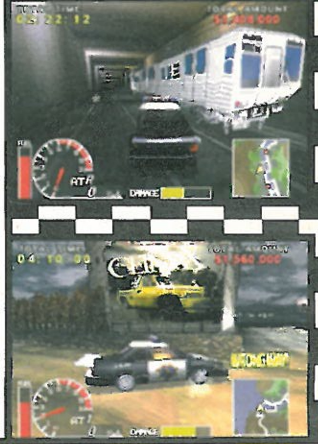




AL ALCANZAR 230 KILOMETROS POR HORA EN EL RADAR

S S P

Aunque pueda parecer un romántico paseo por la ciudad del Sena, este recorrido tiene algunos tramos peliagudos. Lo primero es decidir qué cabina destrozamos. Si lo hacemos al principio nos dará muchos segundos, pero andaremos presionados por el tiempo. Si rompemos la última iremos mucho más ajustados de tiempo pero habremos hecho tres cuartas partes del recorrido a nuestro aire. Al pasar el laberinto de la ciudadela deberemos romper



COCHES OCULTO



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

DTK



AL TERMINAR CORRECTAMENTE LA MISION

LIM





AL TERMINAR CON 2.5 MILLONES DE DOLARES EN DESTROZOS

360



la estátua, que es la segunda parte de la misión. El resto es llegar a la meta. Para llegar a los 2.5 millones en destrozos lo mejor es cargarse los dos metros. El primero está en la rampa de subida a la primera cabina y el segundo, a la izquierda nada más entrar en la ciudadela. El coche de radio control está en las estanterías de la pared de la izquierda del centro comercial del final. Para no romper nada, la vespa y pasar por los arcos de la derecha del centro comercial.

S DE LA MISION 3



AL TERMINAR LA MISION EN MENOS DE CUATRO MINUTOS

D B L



AL TERMINAR SIN UN SOLO DOLAR EN DESTROZOS

T N K



AL DESTRUIR LAS ESTANTERIAS DE LA PARED IZQUIERDA EN EL CENTRO COMERCIAL DE FINAL DE FASE

R C C



FORMULA 1´97

PLAYSTATION



PASSWORDS

Prueba la siguiente lista de nombres en la edición de pilotos y disfruta con los secretos del último gran lanzamiento de Psygnosis:

- **SWINGING SIXTIES:** El juego en blanco y negro con coches de 1965.
- **VIRTUALLY VIRTUAL:** Fórmula VR.
- **LITTLE WEELZ:** Coches con unas ruedas tipo 4x4, enormes.
- **PI MAN:** Los coches son reemplazados por naves tipo WIPEOUT.
- **ZOOM LENSE:** Vehículos diminutos en los circuitos normales.
- **CATS DOGS:** Las gotas de lluvia son sustituidas por ranas.
- **BOX CHATTER:** Comentaristas.
- **SWAP SHOP:** Cambia los efectos de sonido.
- **TOO EASY:** Acceso a todos los circuitos sin necesidad de competir.



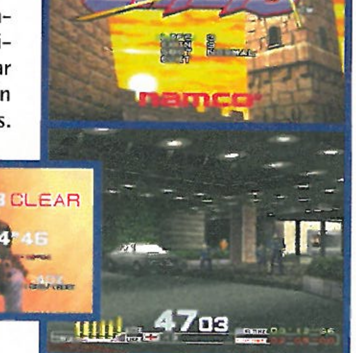
TIME CRISIS

PLAYSTATION

MENU SECRETO

En el menú principal del juego, con Arcade, Special y Options, dispara dos veces en el círculo interior de la R de TIME CRISIS. Después al punto de mira «+» que hay sobre TIME CRISIS otras dos veces. Si tus disparos resultaron certeros aparecerá automáticamente un menú con nuevas opciones en pantalla. En él puedes seleccionar el número de vidas (hasta un total de 9), continuaciones ilimitadas y munición infinita. Una buena manera de disfrutar con este genial shoot'em-up sin ningún tipo de preocupaciones.

Además, recuerda que disparando fuera, en la pantalla donde eliges entre Normal Play y Time Attack, conseguirás 5 vidas en lugar de tres en el modo Arcade.





SONIC JAM

SATURN

MINIJUEGO

En la pantalla de presentación colócate sobre Sonic World. Entonces mantén apretado A y pulsa START. Esto te enviará directamente dentro de un «minijuego» de bonus, en el que tendrás que recoger 100 anillos en menos de 60 segundos. Animo y a divertirse.







MULTI RACING CHAMPIONSHIP



COCHES Y OTRAS SORPRESAS

Conseguir los coches extra sin tener que sudar la camiseta nunca ha resultado tan sencillo como en MULTI RACING CHAMPIONSHIP. Para empezar tienes que conectar los dos mandos, de forma que puedas acceder al modo versus. Una vez aquí entra la opción Machine para elegir coche. Sitúate en los garajes que aparecen cerrados y pulsa el botón B. La palabra Selected saldrá en pantalla. A partir de ese momento ya puedes correr con el coche oculto en el modo dos jugadores. Si sales al modo Championship también podrás disfrutar de las ventajas de los nuevos bólidos.







V-RALLY

PLAYSTATION

CHEAT MODE



Cuando aparece el logo de Infogrames en la pantalla de introducción con el fondo blanco, pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO + CIRCULO. Cuando aparezca el mensaje Lock off introduce cualquiera de las combinaciones siguientes. Si ejecutas bien el truco, te saldrá indicado en pantalla bajo las palabras Lock off. IZQUIERDA + L1, elimina el engorroso límite de tiempo de los check points. Si pulsas, IZQUIERDA y L2 simultáneamente, activarás los circuitos pero con un trazado más estrecho. IZQUIERDA + R1, reemplaza el Peugeot 106 por un Jeep todoterreno. Para finalizar, pulsando IZQUIERDA + R2, te da la posibilidad de comenzar de nuevo una carrera en la modalidad Arcade.

NUCLEAR STRIKE

PLAYSTATION

PASSWORDS







¿Quieres comprobar los efectos de la debacle nuclear en sitios como la capital de Corea del Norte en la última entrega de la saga Strike? Tienes dos opciones, currártelo por tu cuenta o seguir al pie de la letra los códigos que desde SUPER JUEGOS os ofrecemos para acceder a todos los niveles: NIVEL 2: **CUTTHROATS** NIVEL 3: **COUNTDOWN** NIVEL 3B: **PLUTONIUM** NIVEL 4: **PUSAN** NIVEL 5: **ARMAGEDDON**



WING COMMANDER IV

PLAYSTATION

SELECCION DE NIVEL

En la pantalla con el copyright de WING COMMANDER, pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA y R2 para acceder al menú de selección de fase. Si, además, quieres terminar con tus enemigos de un solo disparo, presiona L1, L2 y CUADRADO simultáneamente. Ahora WING COMMANDER será un verdadero paseo.



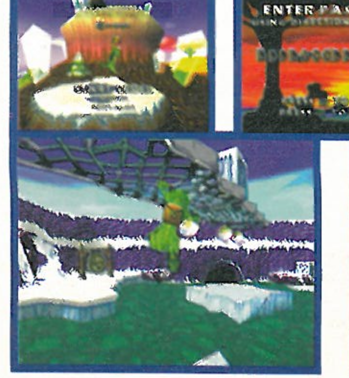
CROC

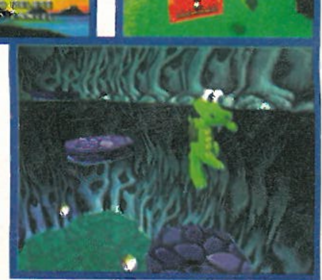
PLAYSTATION

PASSWORDS

La compañía norteamericana Fox Interactive nos deleita con un increíble plataformas en 3D. Si quieres tener acceso a las cuatro islas del juego y sus fases y a la quinta isla secreta, continúa leyendo estas líneas. Te obsequiamos con la clave del último nivel. Realiza la secuencia y procura no equivocarte muchas veces: **IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, X, X, X, X, X, X, X, X, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO, CUADRADO.**







LOST WORLD

PLAYSTATION-SATURN

PASSWORDS

El mes pasado os dimos la relación de passwords para todos los niveles de LOST WORLD. Pero se nos olvidó que también existe un superpassword que te permite seleccionar la fase que prefieres visitar, y entrar en las galerías con imágenes. Debes introducir este código 3 veces en la pantalla de passwords para que surta efecto: **CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO.**

Y he aquí el correspondiente a la versión para Saturn: **Y, Y, X, Y, Z, X, Y, Y, X, Z, X, Y.**



LOST WORLD

MEGADRIVE

ELEGIR NIVEL Y MODO BATTLE

Para seleccionar nivel en la fenomenal entrega de LOST WORLD para Mega Drive, introduce el password **MAGICBOX**. El modo battle que oculta el juego puedes hallarlo utilizando como clave **CIVILWAR**. Por lo menos en esta sección no nos olvidamos de los 16 bits.







MARVEL SUPERHEROES

SATURN

PERSONAJES OCULTOS

Para convertir a Thanos, Dr. Doom y Anita en personajes jugables, primero tienes que acabarte el juego en cualquier nivel de dificultad. Después, en la pantalla de selección de luchador, introduce el código correspondiente. Mantén apretado START y pulsa dos veces ARRIBA, luego pulsa y mantén apretados por orden, PUÑO FUERTE, PUÑO MEDIO y PUÑO FLOJO. Así conseguirás a Thanos. Para Dr. Doom aprieta START, pulsa dos veces ARRIBA y pulsa manteniendo apretados, PATADA FLOJA, PATADA, MEDIA y PATADA FUERTE. Si el juego se «resetea», cambia la configuración de los botones. Finalmente, tras haber realizado los dos códigos anteriores, vuelve a la pantalla de selección de personaje. Con START apretado y pulsa, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA y ARRIBA. Entonces presiona y mantén pulsados en este orden PUÑO FLOJO, PUÑO MEDIO y PUÑO FUERTE y habrás obtenido a Anita. Para contemplar a tus personajes con su segunda indumentaria, bastará con mantener pulsado ARRIBA o ABAJO, dependiendo de donde estén situados, durante unos 3 segundos. Ahora pulsa A o C y lo habrás consegui-













MARVEL SUPERHEROES

PLAYSTATION

PERSONAJES OCULTOS





Sí, también hemos conseguido los códigos para la versión de PlayStation. Igual que en Saturn, primero termina el juego en cualquier nivel de dificultad. Después, comienza de nuevo y selecciona Arcade Mode.



Este es el truco para jugar como Dr. Doom. Asegúrate de que el cursor se encuentra sobre Spiderman (Capitán América para el 2º jugador). Pulsa ABAJO dos veces y la segunda mantenlo apretado. Inmediatamente presiona y mantén pulsado PATADA FLOJA, lo mismo con PATADA MEDIA y PATADA FUERTE. Tienes que hacerlo muy rápido, así que no desistas si la primera vez no te sale. Para jugar como Thanos, sigue los mismos pasos, pero con la siguiente combinación: pulsa ARRIBA dos veces, manteniéndolo apretado la segunda vez, pulsa y mantén apretado PUÑO FUERTE, PUÑO MEDIO y PUÑO FLOJO. Por último, para poder escoger a Anita primero ejecuta los códigos para Thanos y Dr. Doom. Después regresa a la pantalla de selección de personajes y pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA ARRIBA, y mientras mantienes pulsado ARRIBA presiona, PUÑO FLOJO, MEDIO y FUERTE. Aquí también puedes elegir la segunda indumentaria de los personajes, pulsando ARRIBA o ABAJO durante 3 segundos.

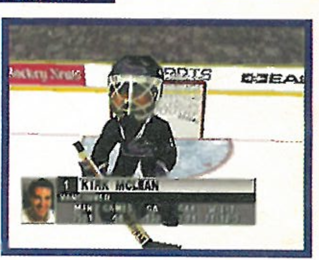
Ahora nadie te podrá parar y sacarás todo el jugo a este excepcional beat'em-up.

NHL´98

PLAYSTATION

PASSWORDS

Introduce cualquiera de los códigos siguientes en la pantalla de passwords y contemplarás una serie de curiosos y divertidos cambios en la fisonomía de los jugadores.



- **STANLEY**: Verás la intro de los ganadores.
- **NHLKIDS**: Los jugadores se vuelven enanos al más puro estilo Doc.
- **PLAYTIME**: Jugadores enanos con cabezotas y porteros grandes y también cabezones.
- **BIGBIG**: Jugadores gigantes.
- **BRAINY**: Jugadores de tamaño normal con grandes cabezas.







TEN PIN ALLEY

PLAYSTATION

MODO VERSUS

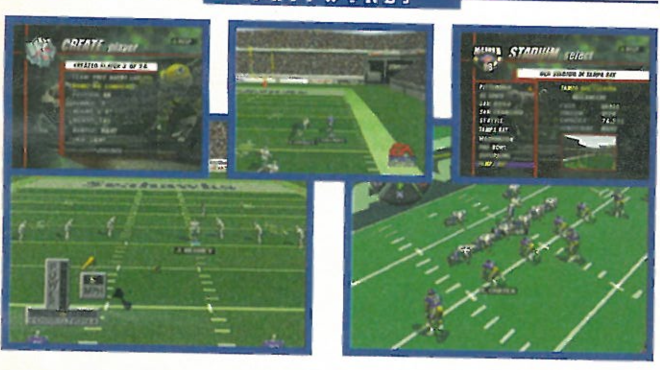
Selecciona la modalidad Tournament y utiliza como nombre Vlloma en la sexta casilla. Entrarás en un nuevo modo de competición contra un segundo jugador, en el cual tendrás que derrotarle consiguiendo strikes en la 9ª y 10ª ronda si quieres ganarle con una puntuación perfecta. Ahora, si eliges Team Play, mientras tu oponente se está acercando a realizar el lanzamiento mantén apretados L1, L2, R1, R2 simultáneamente, y pulsa cualquiera de los botones, CUADRADO, CIRCULO, X o TRIANGULO para lanzar un mensaje a tu adversario para tratar de desanimarle. Por desgracia son en inglés, con lo cual... a por el diccionario.



MADDEN NFL'98

PLAYSTATION

PASSWORDS



En la pantalla para crear tu propio jugador introduce cualquiera de estos nombres. Los primeros sirven para obtener jugadores ocultos y los segundos para los estadios secretos. No importa el tipo de jugador que crees, lo que realmente cuenta es el nombre.

EQUIPO	NOMBRE
EA Sports Team	ORRS HEROES
Tiburon Team	LOIN CLOTH
All Time Leaders	LEADERS
All T. All Madden	COACH
All 60 's Team	PAC ATTACK
All 70 's Team	STEELCURTAIN
All 80 's Team	GOLD RUSH
NFC	ALOHA
AFC	LUAU

ESTADIO	NOMBRE
Astrodome	JETSONS
Cleveland Browns	DAWGPOUND
Old Oakland	SNAKE
Old Tampa Bay	BIG SOMBRERO
Old M. Dolphins	DANDAMAN
RFK Stadium	OLDDC
Tiburon Sports	SHARKSFIN



NANOTEK WARRIOR

PLAYSTATION

PASSWORDS

Todos los códigos que encontrarás a continuación deberán ejecutarse una vez pausado el juego, de otra forma no tendrán efecto alguno. Este código fijará la cámara detrás de tu nave. Para activarlo, pausa el juego y pulsa CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, START. El siguiente truco le añade nuevos alicientes a NANOTEK, al mover enemigo y obstáculos en cada túnel. Ejecuta esta combinación: R1, R1, ARRIBA, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, L2 y X. Tendrá efecto al cambiar de nivel. Con TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, SELECT y START obtendrás una perspectiva en primera persona. Con CIRCULO, SELECT, IZQUIERDA, CUADRADO, CUADRADO, ABAJO, ARRIBA y X, las curvas de los túneles serán aleatorias. Para empezar el juego con el último arma, introduce: **X, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO.**



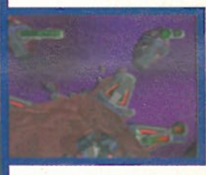
Por último, estos son los passwords correspondientes a las fases del juego.

FASE 1: **CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO.**

FASE 2: **TRIANGULO, CUADRADO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X, X.**







FASE 3: **CIRCULO, CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, X, X.**

FASE 4: **TRIANGULO, X, CUADRADO, X, X, X, CIRCULO, X, CUADRADO.**

FASE 5: **CIRCULO, X, CUADRADO, X, X, CUADRADO, TRIANGULO, X, CIRCULO.**

FASE 6: **TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, X, X, X, CUADRADO, X, TRIANGULO.**

FASE 7: **TRIANGULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, X,.**

FASE 8: **CUADRADO, X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CUADRADO.**

INDEPENDENCE DAY

PLAYSTATION

OPCIONES ADICIONALES







En el menú de opciones introduce tu nombre como **MR HAPPY**. Sal a la selección de juego y pulsa rápidamente IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO y ABAJO. Este código es la llave para los siguientes trucos y, además, te permite escoger avión. Utiliza ahora como nombre **GO POSTAL**. En la pantalla para seleccionar juego pulsa IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, ABAJO. Accederás a un menú secreto, donde eliges la opción de disparar misiles rápidamente, matar de un sólo impacto y munición infinita. Recuerda, que antes de introducir todos estos códigos, debes ejecutar el primer truco. Con el password de **LIVE FREE**, consigues inmunidad. Para seleccionar el nivel a tu libre albedrío, pon el password **FOX ROX**. En el menú de opciones utiliza el nombre de **GODZILLA**. En la pantalla de elegir juego pulsa, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO y ABAJO. Ahora podrás atacar a los civiles. Si usas **TOURIST** como nombre, y después ejecutas la misma secuencia de movimientos que antes, pasarás a un menú con selección de nivel, el modo turista, demo de cámaras y sin tiempo. Finalmente, si lo que deseas es abrir todos los códigos, pon **RADARMY** en el menú de opciones, y vuelve a utilizar la misma combinación que en los anteriores trucos. Ahora ya puedes elegir cualquiera de las opciones secretas que tiene INDEPENDENCE DAY.

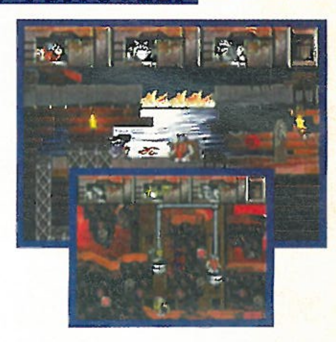


LOST VIKINGS 2

PLAYSTATION-SATURN

INMUNIDAD Y PASSWORDS

Los infatigables vikingos de Interplay vuelven a la carga con la segunda parte de LOST VIKINGS. Como siempre, la dificultad creciente se convierte en uno de nuestros principales enemigos dentro del juego. Para simplificar las cosas y ocuparnos únicamente de resolver los puzzles, con el código CH3T obtendrás la inmunidad total para los 3 hijos de Odín.





NIVEL 02: LVTS
NIVEL 03: 2NDS
NIVEL 04: TRSH
NIVEL 05: SW1M
NIVEL 06: WOLF
NIVEL 07: BR4T
NIVEL 08: K4RN
NIVEL 09: BOMB
NIVEL 10: WZRD
NIVEL 11: BLKS
NIVEL 12: TLPT
NIVEL 13: GYSR
NIVEL 14: B3SV
NIVEL 15: R3TO
NIVEL 16: DRNK
NIVEL 17: YOVR
NIVEL 18: OV4L
NIVEL 19: T1N3
NIVEL 20: D4RK
NIVEL 21: H4RD
NIVEL 22: HRDR
NIVEL 23: LOST
NIVEL 24: OBOY
NIVEL 25: HOM3
NIVEL 26: SHCK
NIVEL 27: TNNL
NIVEL 28: H3LL
NIVEL 29: 4RGH
NIVEL 30: B4RD
NIVEL 31: D4DY

PERFECT WEAPON

PLAYSTATION

VIDA Y PASSWORDS







Comienza una partida, pausa el juego y mantén apretado CIRCULO, CUADRADO y DERECHA al mismo tiempo. Suelta los tres botones y mantén pulsados IZQUIERDA, R1, R2 simultáneamente. Escucharás un sonido indicando que has conseguido vida infinita. Aquí tienes una relación de los passwords correspondientes a las fases del juego:

1ª LUNA: X, CUADRADO, X, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO.

2ª LUNA: CIRCULO, X, X, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, X, TRIANGULO.

3ª LUNA: CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO.

4ª LUNA: CIRCULO, X, X, X, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO.

5ª LUNA: X, X, CUADRADO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO.

(Con este último no puedes salvar partida)

DARK FORCES

PLAYSTATION

ELEGIR NIVEL



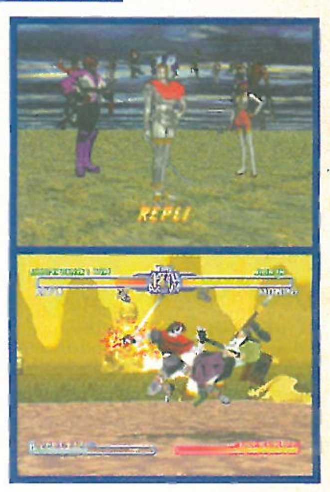
Introduce el siguiente password para seleccionar nivel: P3NDLDQNY2. También existe la posibilidad de acceder a un menú de trucos. Durante el juego pulsa IZQUIERDA, CIRCULO, X, DERECHA, CIRCULO, X, ABAJO, CIRCULO, X y el menú oculto aparecerá, como por arte de magia, en pantalla.

TOSHINDEN URA

SATURN

OPCIONES SECRETAS

Para conseguir nuevas opciones, en la pantalla de Press Start pulsa A, X, Y, Z, C y B. Ahora ve a opciones, mantén apretado R y pulsa A. Comprobarás que aparecen las opciones extra. También hemos encontrado un código para jugar como Repli y Wolf. En la misma pantalla de antes pulsa A, B, Z, X, Y y C. Si escuchas un sonido el truco ha funcionado. Una vez ejecutado este truco, nada más oir el tono que indica que has conseguido tu objetivo pulsa A, Z, C, X, B y Y. Un segundo tono indicará que ahora puedes jugar como Sho y Vermillion. Por trucos que no quede.



WARCRAFT 2

PLAYSTATION

PASSWORDS







Aquí tienes una relación de passwords que te servirán para obtener jugosas ventajas en el juego, como inmunidad, acceso a todo el mapa y diversos items.

NTTCLNS: Victoria.
YPTFLWRM: Derrota.
TSGDDYTD: Inmunidad.
GLTTRNG: Dinero.
VLDZ: Aceite.
VRYLTTL: Magia.
DCKMT: Mejoras.
NSCRN: Todo el mapa.
MKTS: Construcción rápida.
THRCNBNL: Final de la victoria.
NVRWNNR: El juego no acaba.



EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO ZETA